

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA
AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SDN 1 BRECONG
TAHUN AJARAN 2015/2016**



SKRIPSI

**Oleh:
LULU ATUN NAFISAH
K7112134**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Juni 2016**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lulu Atun Nafisah
NIM : K7112134
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi saya berjudul "**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA *AUDIO VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SDN 1 BRECONG TAHUN AJARAN 2015/2016**" ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Mei 2016

Yang membuat pernyataan



Lulu Atun Nafisah

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA
AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SDN 1 BRECONG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Oleh:
LULU ATUN NAFISAH
K7112134**

**Skripsi
Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Ilmu Pendidikan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Juni 2016**

PERSETUJUAN

Nama : Lulu Atun Nafisah

NIM : K7112134

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* dengan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SDN 1 Brecong Tahun Ajaran 2015/2016

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, Mei 2016

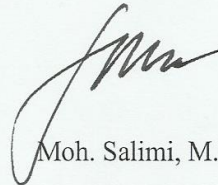
Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I



Kartika Chrysti Suryandari, M. Si
NIP. 19770401 200604 2 001

Pembimbing II



Moh. Salimi, M.Pd.
NIP 198608072014041001

PENGESAHAN SKRIPSI





Nama : Lulu Atun Nafisah

NIM : K7112134

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* dengan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SDN 1 Brecong Tahun Ajaran 2015/2016.

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Selasa, 7 Juni 2016 dengan hasil LULUS dan revisi maksimal 2 bulan. Skripsi telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

| | Nama Penguji | Tanda Tangan | Tanggal |
|------------|-----------------------------|--|--------------|
| Ketua | : Drs. Suropto, M.Pd |  | 22-6-2016 |
| Sekretaris | : Drs. Joharman, M.Pd |  | 22-6-2016 |
| Anggota I | : Kartika Chrysti S., M. Si |  | 20 juni 2016 |
| Anggota II | : Moh. Salimi, M.Pd |  | 20 juni 2016 |

Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 23 juni 2016

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret,



Prof. Dr. Ioko Nurkamto, M.Pd.
NIP 19610124 198702 1 001

Kepala Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Suhartono, M.Pd.
NIP 19620520 198803 1 003

ABSTRAK

Lulu Atun Nafisah. **PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA *AUDIO VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SDN 1 BRECONGTAHUN AJARAN 2015/2016**. Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. Mei 2016.

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan penerapan metode *role playing* dengan media *audio visual*, (2) meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) meningkatkan hasil belajar IPS siswa melalui metode *role playing* dengan media *audio visual*, (4) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan metode *role playing* dengan media *audio visual* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri I Brecong tahun ajaran 2015/2016.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaborasi yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan dan tiap pertemuan terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN I Brecong yang berjumlah 27 siswa. Sumber data dalam penelitian ini, yaitu guru, siswa, dan dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, observasi, tes, dan wawancara. Validitas data menggunakan teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) penerapan metode *role playing* dengan media *audio visual* dilakukan melalui sembilan langkah, yaitu menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai, menayangkan *video*, memberikan gambaran masalah tentang situasi yang akan diperankan, menetapkan pemain, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, mengamati dan membimbing bermain peran, menugaskan siswa yang tidak berperan untuk mengamati temannya yang bermain peran, melakukan diskusi, merumuskan kesimpulan. (2) penerapan metode *role playing* dengan media *audio visual* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dibuktikan dengan peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap siklus yaitu siklus I motivasi intrinsik dan ekstrinsik mencapai 76,2% dan 67,67%, siklus II mencapai 80,93% dan 74,89%, siklus III mencapai 85,1% dan 81,3%. (3) penerapan metode *role playing* dengan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar, yaitu pada siklus I siswa yang tuntas 76%, siklus II 80%, dan siklus III 96%. (4) kendala yang muncul dalam penerapan metode *role playing* dengan media *audio visual*, yaitu dalam menetapkan pemain guru kurang memperhatikan sesuai kemampuan siswa, siswa kurang menjiwai perannya, siswa kurang aktif bertanya saat kegiatan pembelajaran. Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu guru lebih memperhatikan kemampuan yang dimiliki siswa dalam menetapkan pemain, siswa lebih menjiwai perannya dengan dibimbing guru, siswa lebih aktif bertanya.

Simpulan penelitian ini adalah penerapan metode *role playing* dengan media *audio visual* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN 1 Brecong tahun ajaran 2015/2016.

Kata kunci: *role playing*, *audio visual*, hasil belajar, IPS

ABSTRACT

Lulu Atun Nafisah. ***THE APPLICATION OF ROLE PLAYING METHOD USING AUDIO VISUAL MEDIA IN IMPROVING MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES OF SOCIAL SCIENCE FOR THE FIFTH GRADE STUDENTS OF SD NEGERI 1 BRECONG IN THE ACADEMIC YEAR OF 2015/2016.*** Thesis, Teacher Training and Education Faculty, Sebelas Maret University of Surakarta. May 2016.

The objectives of this research are: (1) to describe the steps on the application of Role Playing method using audio visual media, (2) to improve motivation, (3) to improve learning outcomes of social science learning using audio visual media, and (4) to describe problems and solutions on the application of Role Playing method using audio visual media to improve motivation and learning outcomes of social science learning in the academic year of 2015/2016.

This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) conducted within three cycles. Each cycle consisted of two meetings including planning, action, observation, and reflection. Subjects of the research were 27 students of the fifth grade of SD Negeri 1 Brecong. Sources of data were derived from students, teacher, and document. Techniques of collecting data were questionnaire, observation, interview, test, interview, and documentation. Validity of data in this research was analyzed using triangulation of sources and triangulation of technique.

The results of this research show that: (1) the steps of the application of Role Playing method using audio visual media was conducted through nine steps, namely: determine the topic or problem and objectives, play video, provide the concept of problem about situation that will be played, observe and guide the role play, instruct students who do not play a role to observe their classmates, group discussion, and draw the conclusion. (2) the application of Role Playing method using audio visual media can improve motivation of students. It was proven by the increase of intrinsic and extrinsic motivation respectively in the first cycle 76.2% and 67.67%, in the second cycle 80.93% and 74.89%, and in the third cycle 85.1% and 81.3%.; (3) the application of Role Playing method using audio visual media can improve learning outcomes of students. It was proven by the increase of learning outcomes of students in the first cycle 76%, in the second cycle 80%, and in the third cycle 96% and (3) the problems encountered in the learning, namely: the teacher pays less attention according to students' ability in determining a role, students are not good in playing their role, students are not active in asking questions during learning. Solutions for these problems are: the teacher pays more attention the students' ability in determining a role, students should be better in playing their role, and students are asked to ask questions actively.

The conclusion of this research is the application of Role Playing method using audio visual media can improve motivation and learning outcomes of the fifth grade students in the academic year of 2015/2016.

Keywords: role playing, audio visual, learning outcomes, social science

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah
selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang
lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

(QS. Alam Nasyrah/94: 5-8)

“Manfaatkanlah lima perkara sebelum lima perkara:

(1) waktu mudamu sebelum datang waktu tuamu, (2) waktu sehatmu sebelum
datang waktu sakitmu, (3) masa kayamu sebelum datang masa miskinmu,
(4) masa luangmu sebelum datang masa sibukmu, (5) hidupmu sebelum datang
matimu.”

(HR. Al Hakim)

“Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah, kecuali ia yang selalu
mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri
sendiri”

“Jangan lupa bersyukur dan tetap tersenyum”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin

Teriring syukur kepada Allah swt., kupersembahkan karya ini untuk:

❖ Ibu dan Bapak tercinta

Terima kasih atas doa yang tiada terputus, kerja keras yang tiada henti, kasih sayang yang tak terbatas, serta kesedihan dan kekecewaan yang selalu kalian sembunyikan dariku demi kebahagiaan dan kesuksesanku.

❖ Kakak dan adikku tersayang

Terima kasih sudah menjadi adik terbaik yang selalu mendoakan, mendukung, dan membantu mba.

❖ Kartika Chrysti S., M. Sidan Moh. Salimi, M.Pd.

Terima kasih atas kesabaran Bapak untuk membimbing saya menyelesaikan skripsi ini.

❖ Dosen PGSD Kampus Kebumen FKIP UNS

Terima kasih atas kesabaran dalam membimbing saya untuk menjadi manusia yang berguna bagi agama, nusa, dan bangsa.

❖ Keluarga besar HATERS

Terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, dan pengalaman yang berharga.

❖ Teman-teman Extron Bee

Terima kasih atas kebersamaan dan semangat kalian untukku.

❖ Keluarga besar SDN 1 Brecong

Terima kasih atas izin, bimbingan, dan bantuan yang diberikan sehingga saya dapat melaksanakan penelitian.

❖ PGSD Kampus Kebumen FKIP UNS

Tempatku menuntut ilmu untuk menggapai cita-cita, semoga jaya selalu

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Alloh SWT yang telah memberikan kesempatan, kesehatan, dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* dengan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SDN 1 Brecong Tahun Ajaran 2015/2016”.

Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta;
2. Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta;
3. Kartika Chrysti Suryandari, M.Si selaku pembimbing I, yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini;
4. Moh. Salimi, M.Pd selaku pembimbing II, yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini;
5. Kepala SDN1 Brecong, yang telah memberikan ijin tempat penelitian.
6. Guru kelas V SD Negeri1 Brecong, yang telah berkenan menjadi kolaborator dan membantu kegiatan penelitian;
7. Siswa Kelas V SDN 1 Brecong tahun ajaran 2015/2016 yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini;
8. Keluarga tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan;
9. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan proposal skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca umumnya.

Surakarta, Mei 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERNYATAAN | ii |
| HALAMAN PENGAJUAN..... | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iv |
| HALAMAN PEBGESAHAN | v |
| HALAMAN ABSTRAK..... | vi |
| HALAMAN MOTTO | viii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | ix |
| KATA PENGANTAR | x |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian | 5 |
| D. Manfaat Penelitian | 6 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS | |
| A. Kajian Pustaka..... | 8 |
| 1. Motivasi dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar..... | 8 |
| a. Karakteristik Siswa Kelas V SD..... | 8 |
| b. Motivasi Belajar..... | 9 |
| c. Hasil Belajar IPS..... | 14 |
| d. Hakekat IPS..... | 16 |
| 2. Metode <i>Role Playing</i> dengan Media <i>Audio Visual</i> | 29 |

| | |
|--------------------------------------|-----|
| a. Metode <i>Role Playing</i> | 29 |
| b. Media <i>Audio Visual</i> | 34 |
| 3. Penelitian yang Relevan..... | 37 |
| B. Kerangka Berpikir..... | 39 |
| C. Hipotesis Tindakan..... | 42 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Tempat dan Waktu Penelitian | 43 |
| B. Pendekatan Penelitian | 45 |
| C. Subjek Penelitian | 45 |
| D. Data dan Sumber Data | 46 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 47 |
| F. Teknik Uji Validitas Data | 58 |
| G. Teknik Analisis Data..... | 58 |
| H. Indikator Kinerja | 60 |
| I. Prosedur Penelitian..... | 61 |
| BAB IV HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Penelitian | 69 |
| 1. Data Pratindakan | 69 |
| 2. Hasil Tindakan Siklus I | 71 |
| 3. Hasil Tindakan Siklus II | 98 |
| 4. Hasil Tindakan Siklus III | 125 |
| 5. Perbandingan Hasil Tindakan | 149 |
| B. Pembahasan | 161 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN | |
| A. Simpulan | 168 |
| B. Implikasi..... | 169 |
| C. Saran..... | 170 |
| DAFTAR PUSTAKA | 172 |
| LAMPIRAN | 175 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas V | 20 |
| 2.2 Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator..... | 21 |
| 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dengan Media <i>Audio Visual</i> oleh Guru dan Siswa..... | 51 |
| 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara..... | 52 |
| 3.3 Kisi-kisi Angket dalam Pengukuran Motivasi Belajar Siswa..... | 53 |
| 3.4 Kisi-Kisi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1 | 55 |
| 3.5 Kisi-Kisi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2..... | 55 |
| 3.6 Kisi-kisi Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1 | 56 |
| 3.7 Kisi-kisi Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2 | 56 |
| 3.8 Kisi-Kisi Hasil Belajar Siswa Siklus III Pertemuan 1 | 57 |
| 3.9 Kisi-Kisi Hasil Belajar Siswa Siklus III Pertemuan 2 | 57 |
| 3.10 Indikator Kinerja Penelitian..... | 61 |
| 4.1 Distribusi Frekuensi Nilai Ulangan Tengah Semester | 70 |
| 4.2 Hasil Observasi Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dengan Media <i>Audio</i> <i>Visual</i> Siklus I terhadap Guru dan Siswa | 75 |
| 4.3 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1 dan 2 | 80 |
| 4.4 Persentase Hasil Motivasi Belajar Siswa Siklus I..... | 92 |
| 4.5 Hasil Observasi Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dengan Media <i>Audio</i> <i>Visual</i> Siklus II terhadap Guru dan Siswa | 102 |
| 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siklus II Pertemuan 1 dan 2..... | 107 |
| 4.7 Persentase Hasil Motivasi Belajar Siswa Siklus II | 119 |
| 4.8 Hasil Observasi Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dengan Media <i>Audio</i> <i>Visual</i> Siklus III terhadap Guru dan Siswa..... | 128 |
| 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siklus III Pertemuan 1 dan 2 | 133 |
| 4.10 Persentase Hasil Motivasi Belajar Siswa Siklus III | 144 |
| 4.11 Perbandingan Rata-Rata Hasil Observasi Penerapan Metode <i>Role</i> <i>Playing</i> dengan Media <i>Audio Visual</i> oleh Guru | 150 |

| | |
|---|-----|
| 4.12 Perbandingan Rata-Rata Hasil Observasi Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dengan Media <i>Audio Visual</i> oleh Siswa..... | 154 |
| 4.13 Analisis Hasil Motivasi Belajar Siswa Antar Siklus..... | 157 |
| 4.14 Analisis Penilaian Hasil Belajar Siswa Antar Siklus | 159 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 2.1 Susunan Keanggotaan BPUPKI | 24 |
| 2.2 Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia | 26 |
| 2.3 Kerangka Berpikir | 41 |
| 3.1 Alur Model Penelitian Tindakan Kelas | 62 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|---------|
| 1. Silabus Pembelajaran | 176 |
| 2. Skenario Pembelajaran | 179 |
| 3. Lembar Observasi Guru | 183 |
| 4. Deskriptor Penilaian Observasi Guru | 185 |
| 5. Lembar Observasi Siswa..... | 188 |
| 6. Deskriptor Penilaian Observasi Siswa | 190 |
| 7. Lembar Wawancara Guru..... | 193 |
| 8. Lembar Wawancara Siswa..... | 195 |
| 9. Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa | 197 |
| 10. Daftar Nilai Pratindakan | 199 |
| 11. Daftar Hadir Siswa Kelas V | 200 |
| 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 | 201 |
| 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2..... | 215 |
| 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1 | 231 |
| 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2 | 246 |
| 16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III Pertemuan 1 | 261 |
| 17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III Pertemuan 2 | 274 |
| 18. Rekapitulasi Hasil Observasi terhadap Guru | 288 |
| 19. Rekapitulasi Hasil Observasi terhadap Siswa..... | 290 |
| 20. Rekapitulasi Hasil Wawancara terhadap Guru | 292 |
| 21. Rekapitulasi Hasil Wawancara terhadap Siswa | 294 |
| 22. Rekapitulasi Hasil Motivasi Belajar Siswa..... | 295 |
| 23. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Belajar Siswa | 298 |
| 24. Contoh Hasil Penilaian Obsevasi terhadap Guru | 299 |
| 25. Contoh Hasil Penilaian Observasi terhadap Siswa | 300 |
| 26. Contoh Hasil Evaluasi Belajar Siswa | 301 |
| 27. Contoh Hasil Motivasi Belajar Siswa | 302 |
| 28. Surat Keputusan Dekan tentang Izin Menyusun Skripsi | 303 |
| 29. Surat Permohonan Izin Penelitian kepada Rektor | 304 |

| | |
|--|-----|
| 30. Surat Permohonan Izin Penelitian kepada Instansi | 305 |
| 31. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian..... | 306 |
| 32. Foto Kegiatan Pembelajaran | 307 |